JOSHUA 5

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ №2 1992

«Ну почему, когда работаешь на компьютере, каждые полтора-два часа необходимо делать перерыв, а когда играешь, можно сидеть сутки напролёт?»



TARGET RENEGADE

IMAGINE 1988.

Чёрное лицо начальника подразделения «Vice Squad» Сэмюэля Пампкина лоснилось от пота. Этот могучий негр явно страдал от жары несмотря на своё африканское происхождение. Вентилятор, натужно завывая, гнал влажный горячий воздух, пропитанный ядовитыми миазмами Южного Бронкса.

— Итак, белые парни, — обратился Сэмюэль к двум своим подчинённым, достав носовой платок и вытирая им блестящую лысину, — слушайте меня очень внимательно!.

Его собеседники с совершенно безучастными лицами развалились в своих креслах. Но Сэм знал, что за этим внешним безразличием кроется отточенный профессионализм, который эти ребята приобрели за три года работы в отделении «Vice Squad» полиции Нью-Йорка. Служба здесь отличалась тем, что агенты, хотя и были настоящими полисменами, но все задания выполняли, как правило, в штатской одежде.

Сэм вспомнил первые дни службы этих русских, прибывших сюда в поисках лучшей доли из Арзамаса и усмехнулся. Тогда они шарахались от любого пьяного негра, который шутки ради выхватывал ножик, чтобы попугать бедных «уайти» и готовы были купить весь крэк у уличного торговца наркотиками, уступая его наглым домогательствам. За три года многое изменилось.

— Задание довольно простое, ребята, — продолжал Сэмюэль. — Поступили сведения, что в гараже на 83-й стрит преступные элементы разбавляют бензин. Загляните туда и попытайтесь выяснить, в чём дело.

— Кто владелец гаража? — поинтересовался один из собеседников.

— Ха, Масолов! — лицо Сэма расплылось в широкой улыбке. — Имя Яши Фрумкина вам ничего не говорит?

Масолов отрицательно покачал головой.

— А вы, Прасловец? Не слыхали? А зря... Яша Фрумкин — ваш соотечественник. Эмигрант из Одессы. Думаю, вы с ним найдёте общий язык.

Найти Яшу не составило особого труда. Вначале он было попытался уклониться от разговора, сославшись на отсутствие адвоката, но, допрошенный с пристрастием, признался, что знал о факте разбавления бензина и заявил, что не имеет к этому никакого отношения.

— Я — человек маленький, я никогда не видел этих денег, — жаловался он, — но я знаю, кто это делает. Это люди Ренэ, чтоб мне так жить, если это не они!

Получив нужные сведения, агенты направились к лифту, чтобы по телефону доложить оперативную обстановку своему начальнику.

Дорога оказалась труднее, чем предполагалось. На третьем этаже агентов поджидали рокеры из банды «Hell's Angels», отличавшиеся тем, что могли управлять мотоциклом даже в крайней степени опьянения. Сейчас же они были на удивление трезвые и, поэтому, чертовски злые.

Здесь, собственно, и начинается игра TARGET RENEGADE, созданная в 1988 году фирмой «Imagine», но до сих пор не потерявшая своей актуальности. Особенность этой игры в том, что в неё можно играть одновременно двум игрокам.

После загрузки вы услышите музыку и компьютер предложит вам выбрать опции игры. Появится меню.

Выберите управление, нажав кнопку «3». Если какой нибудь игрок (или оба) управляет своим персонажем с клавиатуры, выберите необходимые клавиши, нажав «4». Игра запускается нажатием «1» или «2» — по количеству игроков.

Вот когда пришлось пожалеть о том, что для полной маскировки обоим полисменам запретили применять оружие. Но не зря Сэмюэль Пампкин лично обучал своих подчинённых владению приёмами рукопашного боя. После применения самого сурового из них («огонь» и «вверх»), бандиты были повержены в прах и долго лежали не шевелясь и приходя в себя.

Но в них ещё теплился боевой дух и, очнувшись, они снова бросились на блюстителей закона в пешем строю.

Со всех сторон появились какие-то заляпанные машинным маслом длинноволосые типы, видимо, только что оторвавшиеся от привычного занятия — разбавления бензина. С криками «За Бронкс! За Ренэ!» и применяя приёмы каратэ из дешёвых видеофильмов, они кинулись на помощь рокерам.

Стражи порядка, расчищая себе путь молодецкими ударами, медленно продвигались вправо, к очередному лифту.

Вдруг из пыльной темноты гаража показалась рожа столь свирепой наружности, что Масолов попятился. Существо, утратившее человеческий облик и более похожее на обезьяну, чем на джентльмена, надвигалось на него со злобной ухмылкою, поигрывая здоровенной кувалдой.

Когда первый испуг прошёл, Масолов понял, что новый враг не так уж страшен. Конечно, его кувалда действует смертоносно, но если выбить её и завладеть ею (подойти к лежащей кувалде и нажать «огонь»), то она превращается в орудие правосудия и может с успехом быть применена в рукопашной схватке (нажать «огонь»). Надо только поспешить, чтобы столь нужная кувалда не стала добычей какого-нибудь привыкшего к инструментам рокера, только и ждущего случая, чтобы её схватить.

Наконец, расчистив этаж, друзья снова зашли в лифт, выкинув трофейную кувалду, опрометчиво думая, что она им больше не понадобится.

Но на втором этаже история повторилась полностью, начиная от битвы с рокерами и кончая злодеем с кувалдой. То же самое приятное общество встретило Масолова и Прасловца на первом этаже, где им пришлось основательно побороться за право выйти на улицу.

И вот, наконец, блюстители закона, потеряв немало сил и расшвыряв своих обидчиков, добрались до телефона перед выходом из гаража. Позвонив в участок и доложив мистеру Пампкину о происшедшем, агенты попросили подкрепления.

— Гаражом займутся без вас, ребята, — отвечал довольный Сэмюэль. — Я знаю этого Ренэ. Негодяй, каких мало. Следуйте на 92-ю стрит в бар «Cruising For Bruising». Его там часто видели в бильярдной, куда он приходит покатать шары и сыграть партию другую в карамболь с такими же мерзавцами, как и он сам. Это рядом, так что дойдёте пешком.

— Есть, сэр! — воскликнули бравые арзамасцы.

Здесь заканчивается первый блок. На экране появляется надпись:

LOOKING FOR BLOCK 2 (Поиск блока 2).

Включите магнитофон. Если второй блок найден правильно, загорится:

FOUND BLOCK 2

По окончании загрузки (примерно 1 мин) появится надпись «STOP THE TAPE» и заиграет музыка. Нажмите любую кнопку и продолжайте игру. В случае ошибки считывания («LOADING ERROR») повторите загрузку.

Во втором и последующих блоках вы продолжаете игру с опциями, установленными в самом начале. Менять опции во время игры нельзя.

Действуйте во втором блоке также, как и в первом. Булава используется подобно кувалде. Если вы играете вдвоём и вашего товарища «убили» во втором блоке, то путешествие придётся продолжить в одиночку.

Если все игроки будут «убиты» во втором блоке (это относится и ко всем последующим блокам), игра будет начата сначала и компьютер предложит вам загрузить блок 1.

— Шикарные часики! — неожиданно схватила Прасловца за руку вызывающе раскрашенная девица на углу 85-й стрит. — Если у тебя такие часы, ты наверняка имеешь денежки в банке! Пропустим по маленькой?

Прасловец удивлённо хмыкнул и посмотрел на свою руку. Обычные командирские часы с серпом и молотом, вывезенные на память из Арзамаса.

— Пойдём, — прошипел Масолов, дёргая товарища за рукав и косясь на толпу любопытствующих девиц в обтягивающих мини-юбках, слоняющихся по улице. Некоторые делали призывные жесты.

— Куда пойдём? Может, ей нужна помощь?

— Что ей нужно, я тебе потом объясню, — твёрдо сказал Масолов и грубо оттолкнул женщину. — Вперёд!

Но не тут-то было! Оскорблённая в лучших чувствах женщина, не желая упускать, казалось бы, свалившиеся прямо в руки деньги, издала хриплый вопль и бросилась на полицейских, осыпая их площадной бранью. Её товарки, разумеется, не остались безучастными. В воздухе засверкали булавы — грозное оружие 80-х стрит.

Боевые кличи жриц любви привлекли сутенёра. Не теряя времени на бесполезные разговоры, он выхватил «люгер» 38-го калибра, с первого взгляда опознанный Масоловым, как находящийся в розыске. Стражам порядка пришлось туго.

Выручало лишь то, что сутенёр, начисто лишённый хладнокровия, не затруднял себя тщательным прицеливанием и, стреляя навскидку, попадал в своих подопечных куда чаще, чем в полицейских. Израсходовав патроны, этот малый пошёл в рукопашную, но по боевым качествам он был далеко позади своих воспитанниц.

Когда изрядно потрёпанные и исцарапанные в этой кутерьме агенты наконец выбрались из опасных закоулков и дозвонились до своего шефа, того очень развеселило такое неожиданное приключение. Минуты три в трубке слышался лишь заразительный хохот здоровяка Сэма. Потом, захлёбываясь и икая, он выдавил, что полисменам следовало бы повежливее обращаться с дамами, и положил трубку, не в силах сдержать нового приступа веселья.

Начало третьего блока. Использование томагавка отличается только тем, что оброненное оружие не может взять никто, кроме вас и вашего товарища.

Дальнейший путь лежал через парк. Он пользовался дурной репутацией, как, впрочем, и все остальные места в Южном Бронксе. На аллеях друзьям попадались то бездомные, угрюмо выглядывающие из картонных коробок, то наркоманы со шприцами в руках, то панки, покуривающие травку. От группы панков, сидящих на газоне, отделился один и, прихлёбывая дешёвое спиртное из бумажного пакета, двинулся в сторону полицейских.

— На! — протянул он Прасловцу свой не внушающий доверия напиток.

Помня урок вежливости, тот попытался отказаться в самых изысканных выражениях.

— Брезгуешь, гад?! — крикнул панк и заиграл желваками.

Не долго думая, Масолов нанёс ему прямой удар в челюсть. Панк рухнул. Это не осталось незамеченным.

Изо всех концов парка полезли прочие панки, бритоголовые и просто изнывающие со скуки негры, радующиеся случаю почесать кулаки. Пришлось защищаться всеми подручными средствами. В ход пошёл даже томагавк, оброненный в парке после вчерашнего праздника индейцев навахо.

Расправившись с хулиганами, полицейские вновь позвонили начальнику, доложив, что они с боями продвинулись в район 92-й стрит.

— Ребята! — голос Сэма звучал взволнованно. — Если Ренэ в баре, арестуйте его. Но будьте предельно осторожны! Он может задушить любого, кто попадётся ему в руки!

— Но у нас нет причины арестовывать его, — возразил Прасловец.

— Арестуйте за нападение на сотрудников полиции.

— А если он не нападёт?

— Сделайте так, чтобы он атаковал вас первым. Спровоцируйте его.

— Хорошо, но как мы его узнаем? — спросил Масолов.

— Очень просто, — ответил Пампкин. — У него один глаз стеклянный.

Четвёртый блок. Более серьёзные противники. С собаками поступайте, как с мотоциклистами. Через приседающих врагов надо перепрыгивать и наносить два удара ногой назад. Приём сложный, но единственно возможный в этой ситуации.

На подступах к бару агентов уже ждали спортивного вида негры в воланах, выгнанные из бейсбольной команды за аморальное поведение и какие-то проворные малые, искушённые в восточных единоборствах. Несомненно, это были дружки Ренэ.

Время от времени на полицейских спускали злобных питбулей. Но ничто уже не могло остановить правосудие. Разгромив неприятеля, Масолов и Прасловец ворвались в бар «Cruising For Bruising».

Пятый блок. Официанты не отнимают много времени. Во время боя в бильярдной держитесь на расстоянии от противника и работайте дальними ударами. Если ему удастся вас схватить, он «вытрясет из вас душу» (одну жизнь).

После недолгой стычки с дюжими официантами, пребольно дерущимися киями, агентам удалось пробиться в бильярдную, где, как и предполагалось, находился сам Ренэ.

— Хорошо тому живётся, у кого стеклянный глаз! — мечтательно произнёс Масолов.

Ренэ издал странный утробный звук и повернулся в сторону вошедших. Искусственный глаз его выглядел грозно.

— Он не трётся и не мнётся и сверкает, как алмаз! — добавил Прасловец.

Не успел он договорить до конца, как Ренэ в бешенстве переломил кий о колено и бросился на полисменов подобно разъярённому бизону. Началась генеральная баталия.

Драка была недолгой, но жестокой. В конце концов приятелям удалось сбить мошенника с ног, надеть на него наручники и препроводить в участок.

Конец игры. За кадром остаются поздравления Сэмюэля Пампкина, горячие рукопожатия коллег и вечеринка по поводу успешного завершения операции.

Остаётся только добавить, что на следующий день Масолову и Прасловцу встретился Ренэ, освобождённый под залог, который в простых и ясных выражениях сообщил, что он думает о полицейском управлении, его сотрудниках и о Яше Фрумкине.

Так что, если у вас появится желание, можете пройти игру ещё раз, снова загрузив первый блок. Учтите, что все ваши противники извлекли необходимый урок и теперь будут действовать более энергично и применять новые приёмы.

Удачи вам!

Примечание: все персонажи в описании этой игры для компьютера ZX Spectrum вымышлены, любое сходство с реальными лицами и событиями является случайным.

М. Разводовский
Е. Сергеев

Коды бессмертия.

Очень многие компьютерные игры включают в себя тесты на умение логически мыслить и тесты на быстроту реакции одновременно. Даже если у вас все в порядке с логикой, игра, постоянно сбрасывающаяся из-за недостаточно быстрой манипуляции джойстиком или просто из-за притупления внимания после многочасового бдения перед дисплеем способна привести играющего в состояние тихого помешательства.

Приведенные ниже коды для 262-х игр ZX Spectrum облегчат задачу и позволят вам заняться только логической стороной дела, т.к. после их применения герой игры становится «бессмертным»: либо делается бесконечным лимит «жизней», либо он обладает «неограниченной энергией» и может спокойно переносить удары судьбы без летального исхода.

Употребление кодов несложно. Необходимо загрузить Бейсик-загрузчик игры командой MERGE, *затем, в нем, в месте после загрузки блоков и перед запуском игры вставить строки с этими кодами, т.е. поместить в определенные ячейки памяти нужные значения, отличающиеся от первоначальных. (Если вы затрудняетесь с выбором места вмешательства, вставляйте свои строки перед последней командой, содержащей оператор* USR*). Например, для игры* CYCLONE *такая строка будет состоять из двух операторов:*

```
POKE 37536,0: POKE 16547,24
```

После этого запускайте загрузчик командой RUN *и продолжайте загрузку программы.*

В случае отсутствия эффекта «бессмертия» или трудностях в применениях кодов свяжитесь с редакцией «JOSHUA 5».

A

Ace	23506,0
	32507,0
	23508,0
Action Force 2	50145,36
Ad Astra	28591,0
	28592,0
	28593,0
Agent X	26099,0
	25917,0
Agent X II.1	57821,0
Agent X II.2	62499,0
Agent X II.3	50561,0
Air Wolf	45982,0
Air Wolf II	52471,0
Alchemist	31055,0
Alien 8	43735,201
	43255,201
Alien Highway	39443,0
	39142,0
	35125,0
Alien Syndrome	47503,182
Aliens	31014,0
	30738,0
	34484,195
Amaurote	46192,0
Amazon Women	57590,183
Android	52250,32
Arkadia	25776,0
Arkanoid	33702,0
Arkanoid 2	33054,1
	37484,182
	35418,182
Army Moves 2.1	54597,0
Army Moves 2.2	53772,0
Athena	50267,0
	55268,61
	51212,0
Atic Attack	36519,0
Attack Of Killer	25323,0
	49422,81
	42160,201
	37002,0
Auf. Monty	42160,201
	37002,0

B

B.C. Bill	47589,201
Ballbreaker 2	38874,0
	35938,0
	35729,99
Barbarian	51005,255
Basil	41296,0
	41968,201
Batman	36798,0
Battle Race	44641,0
Batty	47630,0
Beach Head	45465,0
Bionic Commando	34690,0
Black Hawk	34695,183
Blade Alley	58201,0
Blood Axe	26582,0
	27954,0
Bobby Bearing	28094,36
	29750,182
	32173,0
Bomb Jack 2	25379,0
Booty	58294,0
Boulder Dash 1	36610,0
Boulder Dash 2	26028,0
	26029,0
	26030,0
Boulder Dash 3	26011,0
	26012,0
	26013,0
Bounty Bob	50955,255
Bruce Lee	51795,0
Bubbler	57517,0

C

Captain Kelly	42982,0
	47145,0
	42517,0
Car Wars	32337,0
Catch	46813,0
	61635,0
Cauldron	40060,0
Cauldron 2	52133,0
Cavern Fighter	31683,0
	31684,0
Chiller	34025,0
Chronos	53407,201
Chukkie Egg	42873,0
Chukkie Egg 2	35453,0
Cliff Hanger	25892,0
	27957,0
Cobra	36515,163
Combat Lynx	42525,0
	42526,0
	42527,0
Commando	27652,175
	27653,254
	27654,0
Con-Quest	38003,201
Coocle	35730,52
Cosmic Cruiser	28567,0
	28523,0
Critical Mass	56879,0
Crystal Castles	63733,182
Curse Of Sherw.	63033,0
	64613,0
Cybernoid 1	24917,255
Cybernoid 2	32202,0
Cyberun	36168,175
Cyclone	37536,0
	16547,24

D

Dan Dare	23974,168
Dan Dare 2	23453,237
	23450,212
Death Wish 3	38678,183
	39353,183
	42707,201
Deathchase	26463,0
Defenda	37530,52
	37283,0
Defender	30822,255
	37815,255
Deflector	34473,8
	41784,0
	42707,201
Dizzy	54216,0
Donkey Kong	35370,0
Draconus	62344,255
Dragon Ninja	41770,0
Dragon's Lair	51867,0
Driller	48246,0
Druid	24890,201
Druid 2	30012,58
Dviller	48246,0

E

Elevator Action	43830,0
Elite	46848,201
Enduro Racer	43542,0
	43643,0
Eric'n Floaters	33245,0
Eskimo Eddie	24686,24
	24687,76
Exolon	38120,201
	31646,0
	35456,0
	42388,0
	36845,0
	38221,0

F

Fairlight	51893,0
	62797,24
	63478,24
	58813,62
	58814,62
Fairlight 2	30429,0
	32027,24
	31341,0
Fall Guy	27235,0
Fantastic Voyage	54277,0
	54492,0
Fat Worm	30624,201
Finders Keepers	33969,0
	34252,0
Fire Lord	34509,0
Firefly	44997,255
Flying Shark	54462,201
	54379,3
Frank 2000	36047,0
	36048,0
	36049,0
Frank'n'stein	28287,255
Fred	31171,0
Freddy Hardest 1	64011,24
Freddy Hardest 2	61607,183
Frost Byte	33805,182
	33560,182
	36687,0
Future Knight	31683,0

G

Garfield	33595,0
Gemini Wings	41740,24
	40076,0
Ghosts'n Goblins	33352,201
Giant's Revenge	24504,0
Glug-Glug	34139,0
	34176,0
Go To Hell	63275,5
	62254,0
Goonies	33400,183
Gothic	43934,58
	42110,58
Great Escape	41953,183
Green Beret	42076,0
Greet Gurianos	34962,0
Ground Attack	24872,0
Gryzor	33015,255
Gunfright	65535,0
Gyroscope	53877,201
	59149,0

H

Head Over Heels	40756,0
	40757,0
	43132,0
	42195,0
	35315,0
Heavy On The Magic	33102,0
	33103,0
	33201,48
Heist 2012	36106,12
	36190,12
Hoppi'n Mad	41968,0
Hunch Back	24760,55
Hungry Horace	26426,0
Hydrofool	25859,201
RANDOMIZE USR 64071	
Hysteria	44588,201

I

I'Ball 2	43384,0
	49483,0
Ikari Warriors	40272,0
Implosion	35538,182
Impossible Mission	41185,0
	37706,0
	37539,0
Indiana Jones	33948,0
Into Eagle's Nest	36640,0

ZX Spectrum.

.... 36641,0
.... 40512,0
.... 40513,0

J

Jack The Nipper 44278,58
.... 44285,58
Jack The Nipper 2 43251,0
.... 23739,244
Jail Break 50651,0
Jaws 33904,182
Jet Pack 25020,255
.... 26075,0
Jet Set 35899,0
Joe Blade 65032,50
.... 65029,50
Judge Dredd 24936,24
Jumping Jack 30094,182

K

Kai Temple 47783,0
.... 47824,0
Karnov 32972,0
Killer Ring 33636,0
Knight Lore 49629,175
.... 53567,175
.... 44947,0
.... 50206,0
Knight Mare 38686,16
.... 38693,16
Knight Time 27813,0
.... 32007,183
Kokotony Wilf 42214,255
Kosmic Kangaroo 36212,0
Krackout 45565,0

L

Last Ninja 2 36578,175
.... 36579,60
.... 41855,0
Lazer Wheel 32849,0
Lazy Jones 56693,0
Legend Of Kage 30609,255
Light Force 40725,255
Living Daylights 38913,201
Lunar Jetman 23439,201
.... 36963,0

M

Mad Max 58472,12
Manic Miner 35136,0
.... 36160,0
Marble Madness 39579,0
Mario Bros 44079,0
Marsport 34379,24
.... 34075,201
.... 43865,24
.... 36607,24
.... 36587,24
.... 44955,24
Mask II 41560,0
.... 41561,0
.... 44944,0
.... 45325,0
.... 45326,0
.... 43122,0
Mask III 46045,58
.... 47778,58
.... 49872,58
.... 54489,201
Mast. Of Universe 42173,0
.... 51406,0
Metrocross 43006,195
.... 44490,0
Mickey Mouse 40873,0
.... 40012,0
.... 40091,0
.... 40114,0
Moon Alert 42404,255
Motos 42241,0
Movie 64275,195
Mr Freeze 33823,0
.... 33824,0
Mr Wimpy 33693,0
Mutant Monty 54933,0

N

NAVY Moves 1 49962,0
NAVY Moves 2 54047,0
Nebulus 32913,0
.... 43650,0
Nemesis 51949,0
Nemesis The Warl. 31851,0
.... 31858,0
Nexor 36212,201
North Star 44433,0
Nosferatu 32499,0
.... 39771,0
1942 37001,255

O

Octan 56309,0
Orbix 65529,191
.... 32127,0
.... 32188,0
Orion 37319,201
Outrun 39204,0
Overlander 29521,0

P

Panzadrome 25657,1
.... 30410,0
.... 32597,0
.... 28658,0
.... 28854,0
Paper Boy 48023,201
Pentagram 49917,0
.... 50751,0
Pipeline 2 32511,18
Profanation 44015,201
Prohibition 25421,182
Project Future 27652,0
Psycho Soldier 33372,62
.... 33373,4
.... 33374,0
Psytron 28625,0
.... 26143,255
.... 26144,0
Pud Pud 49287,0
Punchy 45632,0
Puzznic 37788,2

R

Rambo 27401,52
.... 60263,0
Rebel Squad 46840,255
Renegade 41048,185
Revolution 35653,183
.... 47111,0
.... 34831,7
River Rescue 33199,255
Robin In The Wood 48690,0
Rogue Trooper 30734,0
Rygar 51216,0
.... 61577,0

S

SAI Combat 63364,201
.... 37421,1
Saboteur 29894,255
Saboteur 2 37121,0
.... 37122,0
.... 61338,62
.... 61382,182
Sabre Wolf 44786,0
Samanta Fox 20728,62
.... 20729,6
.... 20730,50
.... 20731,112
.... 20732,91
.... 20733,195
.... 20734,224
.... 20735,81
Savage 1 35454,255
Savage 2 29177,60
Savage 3 44251,0
Sceptre Of Bagdad 58858,0
Scooby Doo 64027,86
.... 64028,5
.... 29614,0
SCUBA Dive 55711,255
Seas Of Blood 34242,195
.... 34247,195
.... 30241,201
Sir Lanceiot 33892,0
.... 33893,0
Skate Crazy 46473,201
.... 46646,126
.... 46409,201
Slap Fight 48872,0
.... 48873,0
.... 48874,0
.... 57115,201
Sorcery 49823,0
Space Harrier 41499,255
Spindizzy 48272,201
.... 48401,201
Spirits 51754,0
Star Quake 50274,0
Star Wars 45268,0
Starion 46271,0
.... 46272,0
.... 46273,0
Stop The Express 34462,183
Stormlord 58105,0
.... 58877,0
.... 34650,0
Styx 31763,0
.... 31764,0
.... 31765,0
.... 31766,0
Sub Nightmare 43435,0
Survivor 37734,0
.... 37735,0
.... 36047,0
.... 36048,0
Sweevo's World 33219,0

T

Tank Command 65535,0
TBATB 37229,0
Terminius 45583,0
.... 47023,0
Terra Cresta 35050,0
.... 35051,0
.... 35052,0
The Pyramid 44865,0
Thunderbirds 58927,0
.... 58928,0
.... 58929,0
.... 58930,0
Tirnanog 34202,255
TLL 55006,0
Trantor 54236,0
.... 56596,0
Turmoil 57555,0
Tutankhamon 27783,0
.... 27279,255

U

Underwurld 59376,0
.... 59380,0

V

V.C.M. 23296,255
Vigilant 48735,0
Vixen A.B.C. 51794,175

W

War 38394,0
War Cars 32337,0
Wizard's Lair 25522,255

X

Xecutor 47216,201
.... 47320,201
Xevious 53592,255

В омском приложении к газете «Комсомольская правда» от 31 октября было помещено объявление с призывом к владельцам компьютеров, совместимых с ZX Spectrum. Им предлагалось объединяться в клуб с целью обмена информацией и программами. Редакция «Joshua 5», заинтересовавшись предложением, навела необходимые справки, но увы... Контактный адрес, указанный в объявлении, оказался ложным. Тем не менее, необходимость объединения пользователей Spectrum'а очевидна.

Мы переадресовываем наших читателей и авторов подобных объявлений к нашей редакции на Лазо 18. Мы имеем в распоряжении около 400 фирменных программ. Это, конечно, немного, но мы надеемся пополнить как нашу, так и ваши коллекции прикладного и игрового программного обеспечения за счёт взаимовыгодного обмена. Каталог программ будет выпущен в ближайших номерах «Joshua 5».

ELITE продолжение следует

Мы продолжаем публикацию материалов об одной из самых популярных игр для ZX Spectrum — «Elite». Вот что пишет журнал «ZX-РЕВЮ»:

«Успех, выпавший на долю этой программы вполне заслужен. Несколько лет зарубежные синклер-журналы были заполнены статьями, так или иначе связанными с «Elite». «Программой жизни» называют её на западе, имея, по-видимому в виду трудности выживания в космическом мире. Вы сами — кузнец своего счастья и от той стратегии, с которой вы вступаете в космическое сообщество, будет зависеть ваш успех, или, наоборот, разорение и физическая гибель. Вы можете быть космическим рейнджером, кровожадным пиратом, мирным торговцем, разработчиком полезных ископаемых, а можете просто чувствовать себя туристом, путешествуя по неизведанным мирам и во всех случаях игра будет проходить для вас по разному. Фирменный проспект с описанием программы занимает примерно 60 страниц, а к программе прилагается ещё и небольшой фантастический роман, в котором описаны межгалактические приключения главного героя. Надо сказать, что фирма, выпустившая программу, сделала не совсем обычный ход. В программе есть события, даже не упомянутые в обширном описании. Успех был потрясающий. В течении нескольких лет тысячи любителей этой игры писали статьи и заметки о том, что им удалось обнаружить. Возникло даже целое направление исследований, связанных с изучением этой игры.»

Из письма в нашу редакцию:

«Многие считают, что смысл игры «Elite» заключается в том, чтобы, перелетая из галактики в галактику, заработать как можно больше денег. Этот вариант представляет собой большой тупик: начиная зарабатывать деньги, вы через очень короткий срок покупаете всё возможное оборудование для своего корабля. Это при желании можно сделать за 1-2 суток, играя часа по три. Деньги начинают расти, как на дрожжах, смысл игры потерян. Деньги я зарабатываю только для того, чтобы оснастить свой корабль как можно более сильным вооружением для последующей борьбы.»

Самое интересное начинается, когда достигаешь рейтинга ELITE. Ничего особенного в этот момент не происходит, но, видимо, игра включает какой-то счётчик и и через определённое время, когда выныриваешь из подпространства, с кораблём происходит нечто странное:

1. Утечка топлива.
2. Отказ некоторых бортовых систем (посадочный компьютер и др.).
3. Вокруг вас нет ни одного корабля.

Это первая миссия (всего их, по моим подозрениям, только три). Надо отметить, что так начинаются все миссии. задание вы получите, как только сядете на станцию.

Данные: Солнце у планеты, на которой вы сидите, должно взорваться.

Примечание: Оно действительно через некоторое время взорвётся, если оттуда вовремя не унести ноги.

Задача: Увезти людей с этой планеты на любую другую.

Выполнение: Отвечайте, что согласны увезти людей (они сами загрузятся в грузовой отсек). Выберите любую планету и летите туда. Состыковавшись со станцией вы будете приятно удивлены солидным денежным вознаграждением.

По данным редакции, взрыв сверхновой наблюдали многие читатели, но не все получали предложение о спасении людей. Многих выбрасывало в другую галактику при обычном гиперпереходе, при отсутствии межгалактического двигателя. Может быть миссию не предложили именно потому, что не было межгалактического двигателя, может правовой статус повлиял, а может всё дело в отсутствии самого обычного дополнительного грузового отсека. До конца в этой проблеме не разобрались.

Данные: В галактике появился неизвестный прибор «Cloaking Device» (по другим данным — «Masking Device»).

Задача: Добыть этот прибор.

Выполнение: Выбирайте любую соседнюю планету и летите туда. Когда вы вынырнете из подпространства, вашему взору предстанут три корабля таргондян. С двумя кораблями справиться довольно просто, но с третьим придется повозиться: он то и дело будет исчезать с экрана радара и пропадать визуально. Не пугайтесь и не ругайте программу за сбой. Просто ваш противник использует «Cloaking Device». Этот корабль можно уничтожить лазером, что вам и рекомендуется сделать, но очень осторожно, т. к. когда корабль развалится, среди его обломков окажется контейнер с долгожданным «Device»-ом. Его можно легко повредить, и наилучший вариант — воспользоваться ракетой. Когда корабли противника будут уничтожены, подберите контейнер и летите на базу. Там вас уже ждут. Как только вы сядете, вас поздравят с победой и в качестве награды установят «Cloaking Device» на вашем корабле.

Прибор делает вас невидимым при нажатии «Y». Это даёт возможность посещать планеты со сложным политическим климатом с минимальным риском быть сбитым. Если в полёте вам встретится армада вражеских кораблей и нет уверенности в победе, используйте «Cloaking Device». Главный экран корабля при этом окрашивается в синий цвет. Правда, сильно расходуется энергия защитных полей и после того, как опустошится третий энергетический отсек, устройство отключается. Поэтому, при встрече с неприятелем, желательно не использовать это устройство как можно дольше. Устройство невидимости позволяет точно поймать в прицел вражеский звездолёт и уничтожить его. Особенно удачно это получается из кормового экрана во время преследования.

Данные: Таргондяне запустили на орбиту некой планеты станцию и используют её для колонизации планеты.

Задача: Уничтожить базу таргондян.

Выполнение: Найдя данную планету (в нашем случае это была ISREM), пробиваетесь через ряды таргондян к базе и сбиваете её, используя лазер и ракеты. Когда база уничтожена, рассеиваете оставшийся флот таргондян и возвращаетесь на базу.

Примечание: Если у вас имеется ESM System, не надейтесь на неё. Таргондяне имею устройство «JAMMER», которое блокирует работу ESM. Поэтому будьте осторожны с ракетами и уничтожайте их лазером.

Естественно, по выполнении этой миссии, вы получаете «JAMMER» в свой арсенал. По другим источникам, «JAMMER» вручается сразу после ознакомления с миссией, что значительно упрощает штурм станции.

На этом заканчиваются известные нам миссии, хотя по материалам зарубежной печати, в 128-килобайтной версии программы, миссий должно быть минимум шесть.

Многие читатели спешат поделиться своей тактикой ведения боя. Так, при борьбе с группой кораблей, советуют остановиться, выбрать цели и выпустить одну-две ракеты. Затем развернуться в сторону наибольшего скопления противника и набрать скорость. При приближении остановиться и спокойно расстреливать один корабль. Если вы хороший боец, то успеете уничтожить один или два корабля, прежде чем остальные начнут стрелять вам в спину. Тогда нужно вновь развернуться, набрать скорость, затормозиться и расстрелять следующего. Приоритет следует отдавать самым активным пиратам.

Есть свои методы и для ухода из под огня. Манёвр начинать желательно после запуска ракеты. Резко набрать скорость и, как только она достигнет максимума, делаете торможение и поворот на 90 градусов в любую сторону. Разгон — торможение — поворот. Этот цикл необходимо повторять, пока не восстановится уровень энергии в отсеках. Хорошей практикой перед боем с превосходящими силами является предварительная настройка системы гиперперехода на ближайшую звезду, конечно, если хватит топлива. Тогда, в трудную минуту, можно нырнуть в подпространство и увильнуть от противника. Можно, конечно, воспользоваться энергетической бомбой или спасательной капсулой, но это стоит несколько дороже.

Если на вас напал корабль необычной дискообразной формы — считайте, что вам повезло — это Таргон. Начинающие пилоты в этом случае обычно погибают до того, как сумеют понять, откуда их поразили. Ракеты его не берут, его защитное поле настолько сильно, что даже энергетическая бомба не всегда помогает, сначала необходимо повредить его несколькими попаданиями лазера. Тем, кто мастерски владеет кораблём, удаётся положить ненадолго плоскость Таргона в

плоскость экрана, тогда расстрелять его проще, и можно это сделать даже обычным пульсирующим лазером.

Пилоты Таргона имеют класс ELITE. Кроме того, Таргон выпускает от трёх до шести маленьких беспилотных радиоуправляемых кораблей — Таргоидов. Здесь вам надо знать, что при поражении материнского корабля таргоиды замолкают, и вы можете уничтожить их по одному, получив за каждый по 5 кредов, либо подобрать их с помощью FUEL SCOOPS. Каждый корабль — это одна тонна ALIEN ITEMS. То есть, от 30 до 70 кредов.

Успешная битва с Таргоном сильно повышает ваш рейтинг. Рейтинг повышается тем быстрее, чем чаще вы встречаете сообщение «БРАВО КОМАНДОР». Не всякая победа оценивается такой похвалой из межгалактического центра. Многие сетуют на то, что их рейтинг очень медленно растёт. Здесь есть особенность. Путь от HARMLESS до COMPETENT можно пройти за один день, но путь от COMPETENT до DANGEROUS может занять недели.

С Таргонами вам «повезёт» ещё больше, если они перехватят вас в гиперпространстве. Отбившись от одной атаки и продолжив гиперпереход, вы сталкиваетесь с новой волной и так до бесконечности. На этом можно завоевать хороший рейтинг, но, скорее всего, вы погибните. Самое надёжное известное средство уйти от них — сделать перелёт в другую галактику.

В основе этой статьи — материалы различных журналов и письма читателей. Многие проблемы были прояснены, хотя кое-какие вопросы остались без ответа. До сих пор не подтверждено существование станции типа «DODO», не найдена ещё никем планета «Raxxla», хотя герой повести, прилагаемой к игре фирмой-изготовителем ищет в космосе именно её.

Поэтому мы решили продолжить мозговой штурм программы ELITE, начатый журналом ZX-РЕВЮ. Для начала — загадочные явления, вскрытые во время первого штурма:

Пилотом класса DANGEROUS Ветровым С. Ю. сообщено о любопытном факте: после загрузки программы в ответ на запрос Load New Commander? нажатием Y он переходит в Access Menu, где нажимает клавишу 2 (Save Commander), вводит своё имя и имитирует выгрузку на ленту. Затем выходит из меню (3) и оказывается в галактике №47, с полным комплектом вооружения, с астрономической суммой кредов и с товарами общим весом много сотен тонн, к тому же не на планете, а в космосе, между планетами Tigean и Receus. Всё это сомнительно, но слухи о сорок седьмой галактике упорно циркулируют среди пилотов.

На счёт поисков планеты Raxxla: многие ищут её при помощи клавиши R, но наверное, планеты, не включённые в межгалактический справочник таким методом не отыскать, а Raxxla тем и примечательна, что её местоположение известно только пилотам класса Elite, ушедшим на покой. С этой планеты, судя по повести, возможны путешествия в любые точки пространства, и естественно, она не нанесена на карты. Случайно-же забредшие туда корабли либо не возвращаются, либо пилоты свято хранят свою тайну.

Описана технология заправки от звезды: основная трудность состоит в том, чтобы не перегреть свой корабль.

Надо приблизиться к звезде так, чтобы датчик температуры поднялся примерно на 50% своего предела и подождать, пока появится надпись FUEL SCOOPS ON. Далее нужно дождаться, пока заправка закончится, внимательно следя за датчиком температуры, а можно развернуться и начать на малой скорости удаляться от звезды. Заправка — это длительный и опасный процесс, поэтому следует запастись терпением. Для ускорения подхода к звезде рекомендуется смело пользоваться JUMP-двигателями, поскольку они отключаются на безопасном расстоянии и сгореть с ними нельзя.

Другая опасность состоит в том, что многие пираты, которых не принимают орбитальные станции, тоже заправляются возле звезды и здесь велика возможность столкнуться с необходимостью сражаться в трудных условиях ограниченного манёвра. Противники могут подлетать к звезде гораздо ближе вас. Любителям острых ощущений можем посоветовать по получении 3-ей миссии попробовать заправиться топливом от звезды в системе, где расположена база Таргона.

После заправки, когда вы прилетите на станцию, вас будут пытаться «надуть». В отделе «снаряжение» в главе «топливо» будет проставлена какая-то цена, как будто корабль не заправлен. Если вы заплатите, деньги с вас возьмут, вот только топлива не добавится ни грамма.

Группа пилотов из Новосибирска KVL, KI and SH, Rg. Fed представила обширную информацию по новым возможностям управления. Все функции дополнительного управления выполняются в режиме паузы. Переход в режим паузы — CAPS SHIFT. Дополнительные функции можно выбирать по одной или группами.

Q — QUIT — режим «без звука». Сохраняется только тихий шорох, сопровождающий выбор самих дополнительных функций.

S — SOUND — включение звука.

1 — EXIT — переход в заставку Press SPASE Commander, после чего восстанавливается последнее записанное состояние.

Все остальные функции действуют по принципу переключателя, т. е. повторное нажатие клавиши вызывает отключение функции.

K — KEYBOARD — включение клавиатуры в режиме SXNM-5678 (возможно, если после Press SPACE, Commander была нажата стрелка влево).

Y — KEYALT — реверсирование клавиш управления «вверх-вниз». Теперь S будет вызывать движение носа корабля вверх, а X — вниз.

B — BACK — реверсирование управления. Следует включать при переходе на задний экран, чтобы не переучиваться управлению кораблём.

D — DYNAMIC — полученная в результате нажатия клавиш скорость изменения угла тангажа и угла крена сохраняется и после отпускания клавиши. Режим полезен при стыковке со станцией вручную.

R — REACTION — управление становится инерционным и более приближенным к реальности.

F — FIND — поиск и перехват таргонов в гиперпространстве. Дело в том, что ситуации «везения», когда корабль перехватывается Таргонами в гиперпространстве, есть результат неаккуратной работы с клавишами, когда происходит случайное включение этой функции. На самом деле таргондяне не умеют перехватывать корабли класса «Кобра». Совсем наоборот: включив режим «F», ваш корабль начинает перехватывать группы таргондских кораблей (от 3 до 5). Этот режим можно специально использовать для повышения рейтинга, очистки статуса и зарабатывания капитала.

Эта же группа считает, что космическая платформа — ни что иное, как пиратская станция «Кориолис». Она не всегда вращается и располагается от планеты несколько дальше обычного. Для её поиска необходимо идти на планету и когда размер планеты по вертикали достигнет примерно высоты экрана, начать пеленг, отвернув от курса на 90 градусов. Если компас начнёт сбиваться, надо продолжать лететь в этом направлении. Даже по достижении прямой видимости такой «базы» компас будет продолжать «прыгать», а буква S исчезать при манёврах корабля. Садиться на такую базу —бесполезно, корабль будет атакован и захвачен пиратами. Уничтожить станцию не удаётся.

Судя по сообщениям читателей, «невидимых» планет во Вселенной более чем достаточно. Их видели в 5-ой, 6-ой, 8-ой галактиках и, по видимому, в других они тоже есть. Были найдены планеты: VEUSRI, MAGEON, SOONTY, ATCEVE, LAGERESO, VEDIMAER, RAARBICE, VECEER. Скорее всего они появляются парами. Для поиска невидимых звёзд советуют на галактической карте ставить перекрестие прицела на более или менее свободный от звёзд участок и нажимать «D». Поиск цели системой наведения идёт, скорее всего, по спирали и до нахождения ближайшей звезды локатор успевает обшарить квадрат с центром в установленной позиции.

Подборку подготовил А. Воробьёв

CIVILIZATIONS

by Sid Meier

Вначале было Слово. Это Слово называлось «Start a New Game». Теперь ты уже не бесплотный дух, поступило предложение одеть тебя в плоть и кровь. Внешность можешь выбрать по душе: хочешь, будь чумазым волосатым дикарем, хочешь — не менее волосатым, но уже с рогами. Конечно, если в тебе копошится мания величия — обцивилизуй свой облик (есть 3 более симпатичные рожицы), но знай, что внимание к твоей внешности так же яростно проявят твои соседи. Потому, что твой скальп будет лучшим украшением их вигвама.

Естественно, тебе, как отцу-основателю целого племени полагается повозка, которая шмонается по окружающему пространству, открывая новые горизонты. Но не стоит забывать о коварных соседях, которые, пока вы ротозейничаете, строят свои города, изучают науки, клепают полки, с твердым намерением съесть вас живьем. Помните так же еще об одном преимуществе оседлого образа жизни — твоим соперникам-вождям подданные строят роскошный дворец, заливаясь слезами счастья. Поэтому брось болтаться, как неприкаянный — пора создавать основы государства. Чем скорее ты прикажешь заложить город, тем больше вероятность твоего перехода в ряды просвещенного человечества. Город строится на удивленье просто, нужно лишь отыскать удобное место. Обычно это лучше делать около реки, на равнине, в местах скопления полезных ископаемых (например, динозавров). Обитателям своей повозки, которые называются SETTLERS и обучены кое-каким элементарным знаниям, нажатием кнопки даете приказ. Столица охотно возникла — можете назвать ее своим именем. Каждый город строит дополнительных SETTLERS, военные полки, присутственные места (сиречь общественные строения) для дальнейшего роста твоей цивилизации. Производит он что-то одно, поэтому не забывайте вовремя менять приказы в соответствии с просьбами населения или требованиями окружающей действительности. Приказ на производство может быть изменен в любое время. Если вы думаете, что дело сделано — можете ликовать, цепь ваших неприятностей только началась.

> **ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ЦИВИЛИЗАЦИИ №1**
>
> *Защищай свои города одним, а лучше двумя ветеранскими полками.*
>
> *Поддерживай баланс между развитием существующих городов и основанием новых.*
>
> *Не расширяй территорию, если не сможешь ее удержать.*

Основав города, подумай об освоении новых земель. Главное — успеть это сделать раньше соседей. Правда, можно устроить и такой финт ушами: если какая-то мелкая нация начинает путаться у вас под ногами, целесообразно скачать с них немножко деньжат для пополнения твоей скудной казны, а потом, нарушив мирный договор, стереть их с лица земли. Жестоко, но необходимо, ибо в будущем они могут проделать подобное с вами. Натыкаться на источники подобных вливаний в казну лучше, засылая специальные экспедиции.

Во время путешествий вы не только открываете границы Ойкумены, но и встречаете избушки как с приятными сюрпризами (золотишко или бесхозные знания) так и неприятными (отряды варваров, которые смачно хавают вашего Ермака).

Пока путешественники шарахаются по свету, в городах (которых нужно заложить штуки 4-5) происходят занятные вещи. Строятся в колонны войска и здания, народ с песнями трудится на полях страны. Города являются центрами торговли и сбора информации, которую ваши мудрецы могут анализировать. Советник предлагает тебе изучать всякие науки и даже подсказывает что нужно в первую очередь для твоего развития.

Застраивать города нужно тоже с умом: в зависимости от изученного, пополняется список возможных построек и народ начинает их дико хотеть. А вдруг война с агрессором? Население же не хочет строить танки, ему нужен водопровод и канализация. Добиться равновесия между желаемым и действительным, чтобы сознание не слишком опережало бытие, можно, манипулируя налогами. Хуже становится, когда города вырастают до приличного уровня и в них зарождается печально знаменитый гегемон революции. Если ты не найдешь способа их ублажить (что можно сделать и войсками) народ будет ужасно UNHAPPY, бросит работать и пойдет демонстрировать. Заказы не выполняются, налоги не поступают, разъяренные жители рушат строения и вгоняют в панику городскую администрацию. Таким образом, наряду с внешним врагом, ты можешь заиметь врага внутреннего.

> **ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ЦИВИЛИЗАЦИИ №2**
>
> *Заключай мир с сильными соседями, изолируй и завоевывай слабых.*
>
> *Используй караваны для развития торговых путей и усиления экономики.*
>
> *Не забывай ввести монархию, когда твои города достигнут 6-7 уровня развития.*
>
> *Используй дипломатов для выяснения положения дел у твоих соседей.*

Не думай о секундах свысока — за эти секунды твои дипломаты могут потрудиться на славу. Ты помнишь, что сделал Штирлиц с Третьим Рейком? Так Штирлиц по сравнению с ними — скромная юная девица на залитом солнцем лугу. Твои орлы не только асы шпионажа и диверсий, а еще и весьма красноречивые пропагандисты. Если с казной все в порядке, они могут прикупить тебе вражеский полк, SETTLERS, город.

Ваши соседи, в основном, порядочные хамы и сволочи, их необходимо периодически учить жизни, но если в вашей казне присутствует большая черная дыра, куда уходят все денежки — нужно с ними торговать. Желательно, чтобы город, куда вы топчете торговый путь, отстоял от вашего не ближе, чем на 10 ходов и был более высокого уровня развития.

Учти, ты держишь при себе массу дармоедов-советников, которые рекомендуют строить что угодно, кроме чудес света. Между тем, без них лучше накрыться белой простыней и тихо-тихо ползти на кладбище, ибо цивилизация не имеющая хотя-бы захудалого Колосса Родосского категорически отстает в своем развитии. А если вы не построите их раньше соседей, то они построят их раньше вас.



С изобретением религии, рыцарства и пороха жить становится лучше и веселее. Можно устроить пару-тройку крестовых походов против тех, кто этого еще не изобрел, или затеять мировую войнушку. Но знайте — наибольшую выгоду получает тот, кто спокойно развивается, пока остальные дерутся.

Вашей нации будет не очень удобно в гуще цивилизаций, где она мешает соседям самим фактом своего существования, но так же тяжко сидеть на задворках, когда вспоминает про тебя лишь какой-нибудь завоеватель. Пытайся занять золотую середину.

Веревочка может виться очень долго, даря всевозможные сюрпризы, но конец неизбежен. Даже два логических конца: либо ты завоевываешь всех и остаешься всю жизнь собой гордиться, либо твой нврод стирают с лица земли и врхеологи находят в пыли веков осколки великой цивилизации.

Рекомендую эту игру кандидатам в президенты, чтобы и они поняли, что управлять государством далеко не самое простое дело.

А.Ф.Македонский

ПРИЛОЖЕНИЯ:

ДВОРЕЦ (PALACE): Штаб-квартира вождя иации. Символизирует мощь страны.

КАЗАРМЫ (BARRACKS): Места боевой и политической подготовки солдат. Полки, созданные в городах с КАЗАРМАМИ, являются ветеранами.

ЗЕРНОХРАНИЛИЩЕ (GRANARY): Место хранения пищевых запасов. Защищает города от угрозы голода.

ХРАМ (TEMPLE): Улучшает состояние народа. Делает несчастных (Unhappy) людей довольными (Content), если вы имеете церемониальные похороны (Ceremoniai Buriai) или мистицизм (Mysticism). Эффект удваивается при наличии Оракула (Oracie Wonder).

РЫНОК (MARKETPLACE): Увеличивает экономическую жизнеспособность города. Доходы от налогов увеличиваются на 50%.

БИБЛИОТЕКА (LIBRARY): Возможна после изобретения письменности (WRITING). На 50% увеличивает скорость получения знаний.

СУД (COURTHOUSE): Уменьшает преступления и, тем самым, увеличивает производительность и довольство народа. Уменьшает коррупцию я городе на 50%.

ГОРОДСКИЕ СТЕНЫ (SITY WALLS): Превращают город в крепость. При атаке города население не погибает.

ВОДОПРОВОД (AQUEDUCT): Город без него не может развиваться выше 10-го уровня.

БАНК (BANK): Доходы от налогов увеличиваются на 50%.

СОБОР (CATHEDRAL): Центр общественной и культурной деятельности. 4 несчастных человека (на графике) делаются довольными.

УНИВЕРСИТЕТ (UNIVERSITY): На 50% увеличивает скорость получения знаний.

КОЛИЗЕЙ (COLOSSEUM): 4 несчастных человека в городе делаются довольными.

ОЧИСТНОЙ ЦЕНТР (RECYCLING CNTR): Уменьшает промышленное загрязнение в городе на две трети.

ЗАВОД (FACTORY): Увеличивает производство на 50%.

ПРОМЫШЛЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ (MFG. PLANT): Увеличивает производство иа 100%.

ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ (POVER PLANT): Промышленное производство увеличивается на 50%; высокий уровень загрязнения.

ГИДРОЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ (HYDRO PLANT): Промышленное производство увеличивается на 50%; существующее загрязнение уменьшается.

АТОМНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ (NUCLEAR PLANT): Промышленное производство увеличивается на 50%: низкий уровень загрязнений, опасность утечки радиации.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ (MASS TRANSIT): Уменьшает загрязнеине, вызванное городским населением.

СОИ (SDI DEFENSE): Защищает города от ядерного оружия

КОСМИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (SS MODULE): Жилые модули и модули жизнеобеспечения имеют массу по 1600 тонн. Модули солнечных батарей по 400 тонн. Космический корабль может максимально содержать по 4 модуля каждого типа.

КОМПОНЕНТЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ (SS COMPONENTS): Компоненты имеют массу по 400 тонн каждый. Корабль может нести максимум 8 компонентов.

НЕСУЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ (SS STRUCTURAL): Элементы имеют массу по 100 тонн каждый. Максимальное количество 39.

ПИРАМИДЫ (PYRAMIDS): Смена правительства не ведет к анархии. Возможны все формы правления. Эффект отменяется открытием КОММУНИЗМА.

ВИСЯЧИЕ САДЫ (HANGING GARDENS): +1 счастливое лицо я каждом городе. Эффект отменяется открытием ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВА.

КОЛОСС (COLOSSUS): +1 я доход от торговли а городе до развития ЭЛЕКТРИЧЕСТВА.

МАЯК (LIGHTHOUSE): +1 ход по морю до открытия МАГНЕТИЗМА.

ВЕЛИКАЯ БИБЛИОТЕКА (GREAT LIBRARY): Дает знание любой технологии, известной двум другим цивилизациям. Эффект отменяется развитием УНИВЕРСИТЕТОВ.

ОРАКУЛ (ORACLE): Удваивает эффект храмов до открытия РЕЛИГИИ.

ВЕЛИКАЯ СТЕНА (GREAT WALL): Остальные цивилизации всегда стремятся заключить с тобою мир, пока не откроют ПОРОХ.

ЭКСПЕДИЦИЯ МАГЕЛЛАНА (MAGELLAN'S EXPEDITION): +1 ход по морю.

СОБОР СВ.ПЕТРА (MICHELANGELO'S CHAPEL): Усиливает эффект КАФЕДРАЛЬНЫХ СОБОРОВ до открытия КОММУНИЗМА.

ОБСЕРВАТОРИЯ КОПЕРНИКА (COPERNICUS' OBSERVATORY): Удваивает производство знаний в городе до развития АВТОМОБИЛЯ.

ТЕАТР ШЕКСПИРА (SHAKESPEARE'S THEATRE): Все несчастные люди в городе становятся спокойными, пока не открыта ЭЛЕКТРОНИКА.

КОЛЛЕДЖ ИСААКА НЬЮТОНА (ISAAC NEWTON'S COLLEGE): Увеличивает пользу от библиотек и университетов до открытия ЯДЕРНОГО РАСПАДА.

КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР И.С. БАХА (J.S.BACH'S CATHEDRAL): В каждом города становится двумя счастливыми людьми больше.

ПУТЕШЕСТВИЕ ДАРВИНА (DARWIN'S VOYAGE): В два раза повышает уровень цивилизации.

ПЛОТИНА ГУВЕРА (HOOVER'S DAM): Электроэнергия появляется во всех твоих городах.

МАНХЭТТЕНСКИЙ ПРОЕКТ (MANHATTAN PROJBCT): Позволяет строить ядерное оружие.

ДВИЖЕНИЕ ЖЕНСКОЙ НЕЗАВИСИМОСТИ (WOMEN'S SUFFRAGE WONDER): +1 счастливый гражданин в каждом городе при РЕСПУБЛИКЕ и ДЕМОКРАТИИ.

ООН (UNITED NATIONS): Остальные цивилизации желают заключить мир с твоей.

ПРОГРАММА «АПОЛЛОН» (APOLLO PROGRAM): Позволяет строить космические корабли. Делает видимыми все города на карте.

ПРОГРАММА «СЕТИ» (Поиск внеземного разума — SETI PROGRAM): Повышает производство знаний в каждом городе на 50%.

ЛЕЧЕНИЕ РАКА (CURE FOR CANCER): +1 счастливый гражданин в каждом городе.

ФАЛАНГА (PHALANX): Устаревает с появлением МУШКЕТЕРОВ.

РЫЦАРИ (KNIGHTS): Устаревают с появлением ТАНКОВ.

ТРИРЕМЫ (TRIREMES): Могут потеряться в море, если отойдут далеко от берега. Перевозят 2 любых полка. Устаревают с появлением ПАРУСНИКОВ.

ПАРУСНИКИ (SAILING SHIPS): Перевозят 3 любых полка. Устаревают с появлением ФРЕГАТОВ.

ФРЕГАТЫ (FRIGATE): Перевозят 4 любых полка. Устаревают с появлением ТРАНСПОРТНЫХ КОРАБЛЕЙ.

БРОНЕНОСЦЫ (IRONCLAD): Устаревают с появлением КРЕЙСЕРОВ.

ТРАНСПОРТНЫЕ КОРАБЛИ (TRANSPORT): Перевозят 8 любых полков.

ИСТРЕБИТЕЛЬ (FIGHTER): Должны вернуться я город или на АВИАНОСЕЦ я конце каждого хода. Это ,— единственное средство для атаки воздушных целей.

БОМБАРДИРОВЩИК (BOMBER): При атаке отменяет эффект городских стен. Должен вернуться я город или иа АВИАНОСЕЦ в конце второго хода полета. Имеют радиус обнаружения два квадрата карты. Атака БОМБАРДИРОВЩИКА заканчивает ход.

АВИАНОСЕЦ (CARRIER): Имеет радиус обнаружения два квадрата карты. Могут нести до 8 воздушных и ядерных единиц.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА (SUBMARINE): Имеет радиус обнаружения два квадрата карты.

КРЕЙСЕР (CRUISER): Имеет радиус обнаружения два квадрата карты. Могут атаковать цели на берегу.

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ (BATTLESHIPS): Имеет радиус обнаружения два квадрата карты. Могут атаковать цели иа берегу.

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ (NUCLEAR): Должно быть размещено в городе или на АВИАНОСЦЕ в конце каждого хода (несмотря на то, будет оно применяться или нет). Игнорирует подконтрольные зоны и невидимо для вражеских игроков.
ДИПЛОМАТ (DIPLOMAT): Игнорирует соседние вражеские единицы при движении.
КАРАВАН (CARAVAN): Игнорирует соседние вражеские единицы при движении.
ТАНК (ARMOUR): Может атаковать три раза за один ход.
АРТИЛЛЕРИЯ (ARTILLERY): При атаке отменяет эффект городских стен.
ПУШКИ (CANNON): Устаревают с появлением АРТИЛЛЕРИИ.
КАТАПУЛЬТА (CATAPULT): Устаревают с появлением ПУШЕК.
КАВАЛЕРИЯ (CAVALRY): Устаревают с появлением ПЕХОТИНЦЕВ.
КОЛЕСНИЦА (CHARIOT): Устаревает с появлением РЫЦАРЕЙ.
ЛЕГИОН (LEGION): Устаревает с появлением ПЕХОТИНЦЕВ.
МОТОПЕХОТА (MECH. INF): Может атаковать три раза за один ход.
МИЛИЦИЯ (MILITIA): Устаревает с появлением МУШКЕТЕРОВ.
МУШКЕТЕРЫ (MUSKETEERS): Устаревают с появлением ПЕХОТИНЦЕВ.
ПЕХОТИНЦЫ (RIFLEMEN): Никогда не устаревают.
ПОСЕЛЕНЦЫ (SETTLERS): Единственная единица, которая может строить дороги, железные дороги, ирригацию, шахты и крепости. Могут также основывать города и очищать загрязнение.
ДОРОГИ (ROADS): Строятся только поселенцами. Не могут быть построены через реки, пока не изучено мостостроение. Единицы передвигаются по ним, тратя 1/3 очков передвижения на квадрат независимо от ландшафта. ДОРОГИ оживляют торговлю.
ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ (RAILROADS): Строятся только поселенцами и только в тех квадратах, которые уже имеют обычные дороги. Единицы передвигаются по ним, не тратя очков передвижения независимо от ландшафта. Увеличивают производство пищи и ресурсов в квадрате на 1/2. В такой же степени увеличивается торговля, но только до употребления республиканского или демократического правительств.
ИРРИГАЦИЯ (IRRIGATION): Увеличивает производство пищи. Ирригированы могут быть только квадраты смежные с водой (океан или река) или с квадратами, уже содержащими ирригацию.
ШАХТЫ (MINING): Увеличивают производство в квадратах пустыни (+1), холмов (+3) и гор (+1).
ФОРТИФИКАЦИЯ (FORTIFY): Степень защиты фортифицированного полка увеличивается на 50%.
КРЕПОСТЬ (FORTRESS): Строится только поселенцами. Удваивает силы защитников. Полк защищается лишь раз. Не может быть построена в квадрате города.
ГРАБЕЖ (PILLAGE): Любой квадрат, содержащий шахты или ирригацию может быть разграблен. Мародерствующая единица должна иметь запас хода.
РОСПУСК (DISBAND): Любой полк, ожидающий приказа, может быть распущен.
ВЕТЕРАНЫ (VETERANS): Уровень защиты в обороне ветеранов увеличен на 50%. Полки становятся ВЕТЕРАНАМИ, выиграв битву или будучи созданными в городах с КАЗАРМАМИ.
АНАРХИЯ (ANARCHY): Производство в квадратах с уровнем 3 уменьшается до 1. Военные единицы в городах становятся недовольными. Не накапливаются налоги и знания.
ДЕСПОТИЗМ (DESPOTISM): Производство в квадратах с уровнем 3 уменьшается до 1. Военные единицы в городах становятся недовольными.
МОНАРХИЯ (MONARCHY): Нормальная экономика. Для создания чего-либо требуется 1 ресурс на ход. Уменьшается недовольство военных в городах.
КОММУНИЗМ (COMMUNISM): Нормальная экономика. Для создания чего-либо требуется 1 ресурс на ход. Уменьшается недовольство военных в городах. Во всех городах одинаковая коррупция.
РЕСПУБЛИКА (REPUBLIC): Торговля увеличивается на 1 там, где она существует. Принимаются все мирные предложения. Недовольство военных в городах не уменьшается, а увеличивается — нет военного положения. Для создания чего-либо требуется 1 ресурс на ход.
ДЕМОКРАТИЯ (DEMOCRACY): Торговля увеличивается на 1 там, где она существует. Принимаются все мирные предложения. Недовольство военных в городах не уменьшается, а увеличивается — нет военного положения. Для создания чего-либо требуется 1 ресурс на ход. Нет коррупции. Гражданские беспорядки ведут к анархии.
ЗАГРЯЗНЕНИЕ (POLLUTION): Может быть очищено поселенцами, это занимает 4 хода. Вышедшее из под контроля загрязнение может вызвать глобальное потепление.
БОЕВОЕ ДЕЖУРСТВО (SENTRY): Полк, стоящий на часах, автоматически активизируется при приближении противника.
ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ (LUXURIES): Можно увеличить, построив рынок, банк или сделав некоторых ваших жителей предпринимателями.
НАЛОГИ (TAXES): Можно увеличить, построив рынок, банк или сделав некоторых жителей сборщиками налогов.
НАУКА (SCIENCE): Можно увеличить, построив библиотеку, университет, чудеса света или сделав некоторых ваших жителей учеными.
ТОРГОВЫЕ МАРШРУТЫ (TRADE ROUTES): Создаются караванами.

НАУКА:	ПОЗВОЛЯЕТ УЧИТЬ:	ПОЗВОЛЯЕТ СТРОИТЬ:
ВРОНЗОВАЯ РАБОТА	ЖЕЛЕЗНУЮ РАБОТУ	ФАЛАНГУ
	ДЕНЬГИ	КОЛОССА РОДОССКОГО
ЖЕЛЕЗНАЯ РАБОТА	МОСТОСТРОЕНИЕ (+СТРОИТЕЛЬСТВО)	ЛЕГИОН
	ПОРОХ (+ИЗОВРЕТАТЕЛЬСТВО)	
КОЛЕСО	ИНЖЕНЕРИЮ (+СТРОИТЕЛЬСТВО)	КОЛЕСНИЦЫ
ГОНЧАРНОЕ ДЕЛО		ОВОЩЕХРАНИЛИЩА
		ВИСЯЧИЕ САДЫ
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА	РЫЦАРСТВО (+ФЕОДАЛИЗМ)	КАВАЛЕРИЮ
ЗАКОНЫ	МОНАРХИЮ (+ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ ПОХОРОНЫ)	СУДЫ
	ТОРГОВЛЮ (+ДЕНЬГИ)	
	ЛИТЕРАТУРУ (+ПИСЬМЕННОСТЬ)	
	РЕСПУБЛИКУ (+ЛИТЕРАТУРА)	
ДЕНЬГИ	ТОРГОВЛЮ (+ЗАКОНЫ)	РЫНОК
	СТРОИТЕЛЬСТВО (+КАМЕННОЕ ДЕЛО)	
АЛФАВИТ	ЗАКОНЫ	
	КАРТОГРАФИЮ	
	МАТЕМАТИКУ (+КАМЕННОЕ ДЕЛО)	
	ПИСЬМЕННОСТЬ	
ПИСЬМЕННОСТЬ	РЕЛИГИЮ (+ФИЛОСОФИЯ)	ДИПЛОМАТОВ
	ЛИТЕРАТУРУ (+ЗАКОНЫ)	БИБЛИОТЕКИ
ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ ПОХОРОНЫ	МОНАРХИЮ (+ЗАКОНЫ)	ХРАМЫ
	МИСТИЦИЗМ	
МИСТИЦИЗМ	АСТРОНОМИЮ (+МАТЕМАТИКА)	ОРАКУЛ
	ФИЛОСОФИЮ (+ЛИТЕРАТУРА)	
КАМЕННОЕ ДЕЛО	МАТЕМАТИКУ (+АЛФАВИТ)	ДВОРЕЦ
	ФЕОДАЛИЗМ (+МОНАРХИЯ)	ГОР.СТЕНЫ
	СТРОИТЕЛЬСТВО (+ДЕНЬГИ)	ПИРАМИДЫ
		ВЕЛИКУЮ СТЕНУ
СТРОИТЕЛЬСТВО	ИНЖЕНЕРИЮ (+КОЛЕСО)	АКВЕДУК
	МОСТОСТРОЕНИЕ (+ЖЕЛЕЗНАЯ РАБОТА)	КОЛИЗЕЙ
КАРТОГРАФИЯ	НАВИГАЦИЮ (+АСТРОНОМИЯ)	ТРИРЕМЫ
		МАЯК
МАТЕМАТИКА	АСТРОНОМИЮ (+МИСТИЦИЗМ)	КАТАПУЛЬТЫ
	ФИЗИКУ (+НАВИГАЦИЯ)	
	УНИВЕРСИТЕТЫ (+ФИЛОСОФИЯ)	
	КОМПЬЮТЕРЫ (+ЭЛЕКТРОНИКА)	
АСТРОНОМИЯ	НАВИГАЦИЮ (+КАРТОГРАФИЯ)	ОБСЕРВАТОРИЮ КОПЕРНИКА
	ТЕОРИЮ ГРАВИТАЦИИ (+УНИВЕРСИТЕТЫ)	
МОНАРХИЯ	ФЕОДАЛИЗМ (+КАМЕННОЕ ДЕЛО)	
ФЕОДАЛИЗМ	РЫЦАРСТВО (+ВЕРХОВАЯ ЕЗДА)	
ТОРГОВЛЯ	МЕДИЦИНУ (+ФИЛОСОФИЮ)	КАРАВАНЫ
	БАНКИ (+РЕСПУБЛИКА)	

В начале игры ваше племя уже обладает некоторыми знаниями. Как правило, это Ирригация, Шахты и Дороги. Науки, изучаемые вашими мудрецами, дают вам возможность строить в городах различные полезные вещи и создают предпосылки для дальнейших научных

По изучении всех этих наук, вам предлагается изучать совершенно абстрактные технологии будущего, которые ничего хорошего не дают, но нельзя же оставлять

ЛИТЕРАТУРА	ДЕМОКРАТИЮ (+ФИЛОСОФИЯ)	ВЕЛИКУЮ БИБЛИОТЕКУ
	ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО (+ИНЖЕНЕРИЯ)	
	ФИЛОСОФИЮ (+МИСТИЦИЗМ)	
	РЕСПУБЛИКУ (+ЗАКОНЫ)	
НАВИГАЦИЯ	ФИЗИКУ (+МАТЕМАТИКА)	ПАРУСНИКИ
	МАГНЕТИЗМ (+ФИЗИКА)	ЭКС. МАГЕЛЛАНА
МОСТОСТРОЕНИЕ	ЖЕЛ.ДОРОГИ (+ПАР. ДВИГАТЕЛЬ)	
ИНЖЕНЕРИЯ	ЭЛЕКТРОНИКУ (+ЭЛЕКТРИЧЕСТВО)	
	ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО (+ЛИТЕРАТУРА)	
ФИЛОСОФИЯ	ДЕМОКРАТИЮ (+ЛИТЕРАТУРА)	
	МЕДИЦИНУ (+ТОРГОВЛЯ)	
	УНИВЕРСИТЕТЫ (+МАТЕМАТИКА)	
	РЕЛИГИЮ (+ПИСЬМЕННОСТЬ)	
	КОММУНИЗМ (+ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ)	
РЕЛИГИЯ		КАФЕДРАЛЬНЫЕ СОБОРЫ
		СОБОР С.ПЕТРА МИКЕЛАНЖЕЛО
		КАФ. СОБОР И.С.БАХА
УНИВЕРСИТЕТЫ	ХИМИЮ (+МЕДИЦИНА)	УНИВЕРСИТЕТЫ
	МЕТАЛЛУРГИЮ (+ПОРОХ)	
	ТЕОРИЮ ГРАВИТАЦИИ (+АСТРОНОМИЯ)	
ФИЗИКА	АТОМНУЮ ТЕОРИЮ (+ТЕОРИЯ ГРАВИТАЦИИ)	
	МАГНЕТИЗМ (+НАВИГАЦИЯ)	
	ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ (+ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО)	
	ПОЛЁТ (+ДВ. ВНУТР. СГОРАНИЯ)	
АТОМНАЯ ТЕОРИЯ	ЯДЕРНУЮ ФИЗИКУ (+МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО)	
МЕДИЦИНА	ХИМИЮ (+УНИВЕРСИТЕТЫ)	ТЕАТР ШЕКСПИРА
	ГЕННУЮ ИНЖЕНЕРИЮ (+КОРПОРАЦИИ)	
ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО	ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ (+ФИЗИКА)	
	ПОРОХ (+ЖЕЛЕЗНАЯ РАБОТА)	
РЫЦАРСТВО		РЫЦАРИ
ПОРОХ	МЕТАЛЛУРГИЯ (+УНИВЕРСИТЕТЫ)	МУШКЕТЕРЫ
	ВЗРЫВЧАТЫЕ В-ВА (+ХИМИЯ)	
ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ	ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ (+МОСТОСТРОЕНИЕ)	БРОНЕНОСЕЦ
ХИМИЯ	НЕФТЕПРОДУКТЫ (+КОРПОРАЦИИ)	
	ВЗРЫВЧАТЫЕ В-ВА (+ПОРОХ)	
ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ	ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЮ (+БАНКИ)	ДАРВИНОВСКИЙ ВОЯЖ
ДЕМОКРАТИЯ	ПЕРЕРАБОТКУ ОТХОДОВ (+МАС.ПРОИЗВОДСТВО)	
МЕТАЛЛУРГИЯ	СТАЛЬ (+ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ)	ПУШКИ
	ЭЛЕКТРИЧЕСТВО (+МАГНЕТИЗМ)	
ТЕОРИЯ ГРАВИТАЦИИ	АТОМНУЮ ТЕОРИЮ (+ФИЗИКА)	КОЛЛЕДЖ И.НЬЮТОНА
РЕСПУБЛИКА	БАНКИ (+ТОРГОВЛЯ)	
	ВОИНСКУЮ ПОВИННОСТЬ (+ВЗРЫВ. В-ВА.)	
БАНКИ	ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЮ (+ЖЕЛ. ДОРОГИ)	БАНКИ
	КОРПОРАЦИИ (+ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ)	
ЭЛЕКТРИЧЕСТВО	ЭЛЕКТРОНИКУ (+ИНЖЕНЕРИЯ)	
	УПРАВЛЯЕМЫЙ ПОЛЕТ (+ПОЛЕТ)	
ВЗРЫВЧАТЫЕ В-ВА	ДВИГАТЕЛЬ В.СГОРАНИЯ (+НЕФТЕПРОДУКТЫ)	
	ВОИНСКУЮ ПОВИННОСТЬ (+РЕСПУБЛИКА)	
ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ	КОММУНИЗМ (+ФИЛОСОФИЯ)	ТРАНСПОРТ.КОРАБЛИ
	КОРПОРАЦИИ (+БАНКИ)	ЗАВОДЫ
	СТАЛЬ (+МЕТАЛЛУРГИЯ)	ДВИЖ. ЖЕНСК.НЕЗАВИСИМОСТИ
ВОИНСКАЯ ПОВИННОСТЬ		ПЕХОТА
СТАЛЬ	АВТОМОБИЛЬ (+ДВ. ВНУТР. СГОРАНИЯ)	ЛИНКОР
КОРПОРАЦИИ	МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО (+АВТОМОБИЛЬ)	
	НЕФТЕПРОДУКТЫ (+ХИМИЯ)	
	ГЕННУЮ ИНЖЕНЕРИЮ (+МЕДИЦИНА)	
ЯДЕРНАЯ ФИЗИКА	ЯДЕРНУЮ ЭНЕРГИЮ (+ЭЛЕКТРОНИКА)	
НЕФТЕПРОДУКТЫ	ДВИГАТЕЛЬ В.СГОР-Я (+ВЗРЫВЧАТЫЕ В-ВА)	ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ
	ПЛАСТИКИ (+КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ)	
ДВИГАТЕЛЬ В.СГОР-Я	ПОЛЕТ (+ФИЗИКА)	КРЕЙСЕР
	АВТОМОБИЛЬ (+СТАЛЬ)	
АВТОМОБИЛЬ	МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО (+КОРПОРАЦИИ)	ТАНКИ
ПОЛЕТ	УПРАВЛЯЕМЫЙ ПОЛЕТ (+ЭЛЕКТРИЧЕСТВО)	ИСТРЕБИТЕЛИ
МАССОВОЕ ПРОИЗ-ВО	ЯДЕРНУЮ ФИЗИКУ (+АТОМНАЯ ТЕОРИЯ)	СУБМАРИНЫ
	СВЕРХПРОВОДНИКИ (+ПЛАСТИК)	
МАССОВЫЙ ТРАНСПОРТ	ПЕРЕРАБОТКУ (+ДЕМОКРАТИЯ)	
	ПРОФСОЮЗЫ (+КОММУНИЗМ)	
ЭЛЕКТРОНИКА	КОМПЬЮТЕРЫ (+МАТЕМАТИКА)	ГИДРОСТАНЦИИ
	РАКЕТЫ (+УПРАВЛЯЕМЫЙ ПОЛЕТ)	ПЛОТИНУ ГУВЕРА
	ЯДЕРНУЮ ЭНЕРГИЮ (+ЯДЕРНАЯ ФИЗИКА)	
КОМПЬЮТЕРЫ	КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ (+РАКЕТЫ)	ПРОГРАММА СЕТИ
	РОБОТЫ (+ПЛАСТИК)	
КОММУНИЗМ	ПРОФСОЮЗЫ (+МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО)	ООН
УПРАВЛЯЕМЫЙ ПОЛЕТ	РАКЕТЫ (+ЭЛЕКТРОНИКА)	БОМБАРДИРОВЩИКИ
		АВИАНОСЦЫ
ПРОФСОЮЗЫ		МОТОПЕХОТА

оставлять учёных без работы.

Войдя в город, можно выполнять следующие действия: выбрать объект для строительства (change); оплатить строительство из казны (buy); оценить обороноспособность города (info) и вызвать расквартированные войска; справиться о настроении жителей (happy); посмотреть вид города (view); посмотреть место города на карте (map); снести ненужные строения (S) с доходом для казны. В карте области (P) можно: выбрав курсорами деревню, переселить народ в город (Enter), в другое место (например, с ирригацией), из города переселить народы в любое удобное место. Образовавшихся в городе, вследствии мудрой земельной реформы, бесхозных крестьян можно обратить

ПЕРЕРАБОТКА		ОЧИСТИТЕЛЬНЫЕ ЦЕНТРЫ
РАКЕТЫ	КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ (+КОМПЬЮТЕРЫ)	ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ
ЯДЕРНАЯ ЭНЕРГИЯ	ТЕРМОЯД.ЭНЕРГИЯ (+СВЕРХПРОВОДНИКИ)	АЭС
ГЕННАЯ ИНЖЕНЕРИЯ		БОРЬБА С РАКОМ
КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ	ПЛАСТИКИ (+НЕФТЕПРОДУКТЫ)	ПРОГРАММА АПОЛЛОН
		НЕСУЩИЕ КОМПОНЕНТЫ
ПЛАСТИКИ	СВЕРХПРОВОДНИКИ (+МАССОВОЕ ПР-ВО)	КОМПОНЕНТЫ КОСМ. КОР.
	РОБОТЫ (+КОМПЬЮТЕРЫ)	
СВЕРХПРОВОДНИКИ	ТЕРМОЯД.ЭНЕРГИЮ (+ЯД.ЭНЕРГИЯ)	СОИ
РОБОТЫ		АРТИЛЛЕРИЯ
		ПР. ОБЪЕДИНЕНИЯ
		КОСМИЧЕСКИЕ МОДУЛИ
ТЕРМОЯД.ЭНЕРГИЯ		

в сборщиков налогов, учёных или в музыкантов-трубадуров, поднимающих у публики настроение (1, 2, 3 — в зависимости от количества народу).



Eye Of The Beholder

«Я — лорд Артур, собрав героев со всей страны, отправляюсь в дальнее и опасное путешествие, тщась найти и уничтожить древнее зло, угрожающее моему отечеству. Со мной вместе отправятся: маг Коэн, который, к тому же, неплохой взломщик, монахиня Марта и мой верный телохранитель Ктор. Лорды города Глубоководье предупредили нас о смертельной опасности, грозящей нам в забытых богами и людьми подземельях. Но долг превыше страха и мы вошли в Тьму. Вход завалило камнями и у нас остался только один путь — вперёд!»

Программисты фирм «Westwood Assotiates» и «Strategic Simulation» весьма любят книги Дж.Р.Р. Толкиена и Андрэ Нортона. Видимо, этим и объясняется создание ими серии игр под общим названием «Eye Of The Beholder». Мы перевели это, как «Колдовские чары». Если уж вам в руки попалась первая из этой серии игр, то несомненно вы, как и герои Средиземья и Эсткарпа, не устанете бороться со злом при помощи оружия, магии и, самое главное, вашей умной головы.

Кстати, размышлять придётся, ещё не начав путешествие по лабиринтам. Необходимо набрать достойных попутчиков (Start New Party). Они могут быть представителями разных народов: люди (Human), эльфы (Elf), полуэльфы (Half-Elf), гномы (Gnome), карлики (Dwarf), хоббиты (Halfling).

Под секиры врагов вы можете подставить и мужчин (Male) и женщин (Female).

Каждый кандидат в герои имеет одну или несколько «профессий». Всего их шесть: маг (Mage), вор или взломщик (Thief), монах-воин (Paladin), боец (Fighter), странствующий рыцарь (Ranger) и монах (Cleric).

В зависимости от «национальной принадлежности», каждый обладает доминирующей чертой характера: добропорядочный и законопослушный (Lawful), нейтральный (Neutral), непослушный и хаотичный (Chaotic), правдивый (True). Всё это в сочетании с добрым (Good), опять же нейтральным (Neutral) или злым (Evil).

Хорошенько подумайте над тем, кто же вам нужен. Затем выберите спутнику мордашку помилее и опять хорошо подумайте: машина установит ему остальные характеристики сама, но кнопками «Reroll» и «Modify» вы можете их изменить. характеристики у вашего героя следующие: сила (Strength), уровень интеллекта (Intelligence), мудрость (Wisdom), талант (Charisma), ловкость (Dexterity), которая влияет на уровень уязвимости (Armor Class), телосложение (Constitution), от которого зависит уровень здоровья (Health Point или H.P.). Имеется также начальный профессиональный уровень Level), но не пытайтесь его повысить, он добывается в тяжких боях с прислужниками зла. Если вас устраивают характеристики друга, то берите его с собой (Keep). Если вам не нравится его лицо, смените его (Face).

Теперь начните игру. Нажимайте «PLAY».

И вот, наконец, вы находитесь в основном режиме игры.

Движением компании вы управляете с блока цифровой клавиатуры или мышкой, нажимая на стрелки, что около компаса. Кстати, компас — очень важная штука, необходимо чётко знать север (N), юг (S), запад (W) и восток (E).

Вид на лабиринт сам бросается в глаза, а слева находится вид команды. Поэкспериментируйте с клавиатурой или мышой. Жизненно важно научиться чётко пользоваться оружием, магическими книгами и крестами. Чтобы заглянуть в карманы каждого из героев, щёлкните мышой на его лице. Вы увидите содержимое рюкзака, в который можно положить 14 предметов. Фигура человека даёт возможность надеть на голову шлем, дать в руки оружие и другие предметы, обуть сапоги, повесить на пояс не очень тяжёлые вещи и т. д. Научитесь пользоваться этим окном. Потыкайтесь во все стрелки и разберитесь, что к чему. Загнутый уголок покажет вам характеристики героя. Здесь вам всё знакомо, кроме надписи «EXP». Это — опытность героя, его боевой счёт.

Вещи берутся левой клавишей, а пользоваться ими — правой клавишей мышки.

«Но прежде, чем двигаться навстречу опасности, мы решили разбить лагерь (CAMP). Магу было необходимо выучить

боевые заклинания (Memorize Spells), а монахине — лечебные (Pray For Spells). Пришлось немного отдохнуть (Rest Party). Затем мы отправились в путь.»

Перед тем, как продолжить игру, я советую вам положить рядом с клавиатурой англо-русский словарь, пузырёк с настойкой пустырника, а также пару бутербродов, чтобы не умереть с голода. Совершенно необходимо периодически записываться (Game Options, Save Game), чтобы в случае погибели всего отряда не начинать сначала. Если вам надоел кто-нибудь из своей команды или вы отыскали в подземельях более достойных попутчиков, войдите в Game Options, нажмите Drop Character и помахайте изгнаннику ручкой. Больше вы его никогда не увидите.

«Под городом в незапамятные времена были прорыты эти мрачные лабиринты. И с тех пор в них поселились тёмные силы. Местные (так я в дальнейшем буду называть всех, кто живёт в этих катакомбах) устраивают разные ловушки, а также строят секретные проходы и потайные комнаты. К ловушкам можно отнести малозаметные кнопки на полу, которые закрывают за нами двери, такие же камни-кнопки на стенах, открывающие проходы в потайные комнаты или в другие части лабиринта, двери, которые очень просто открываются, но войдя, назад выйти невозможно. Не уповая на доверчивость путника, местные вступают сами в открытую борьбу и, бывает, побеждают числом, а не умением. Наверное, так и погиб несчастный, кости и вещи которого мы нашли недалеко от входа в подземелье. Но с нами им так легко не справиться! Ведь с нами Коэн, который использует против них всю доступную магию. Он забрасывает врагов волшебными ракетами (Magic Missile), и они мрут, как мухи на липкой бумаге.

Так, с боями и короткими привалами мы добрались до ниши в стене, где лежал свиток, содержащий заклинание защиты (Armour). Коэн переписал его себе в книгу (Scribe Scrolls) и выучил во время отдыха. Произнеся заклинание, Коэн повысил наш Armour Class, и теперь могучая сила магии защищает наш отряд от оружия врагов.

Через несколько часов мы достигли двери, перед которой в полу была видна кнопка, а сбоку из стены торчал рычажок. Нажав на него и кнопку, мы попали в комнату, которой заканчивается верхний этаж подземелий. Перед нами была лестница вниз...»

На этом обрываются дошедшие до нас записки славного лорда Артура. Но у нас есть прекрасная возможность воспроизвести его похождения, играя в «Eye Of The Beholder». Тому, кто сел играть, по моему, советы посторонних не потребуются. Однако, пару вещей я всё же скажу.

— В «Eye Of The Beholder I» на каждом уровне имеется особая комбинация действий, называемая Special Quest, выполняя которую, вы получаете жизненно необходимые в дальнейшем предметы. Старайтесь пройти везде и сделать всё, что возможно.

— Помните, что, команду из первого Beholder'а можно перевести в «Eye Of The Beholder II», поэтому добивайтесь наиболее высокого рейтинга.

Из переговоров по сетям BBS:

Я нашел на первом уровне какой-то Special Quest. Это когда ложишь DAGGER в лоток, а он становиться магическим и обзывается «GUINSO». Подскажите, хорошо это или плохо? И есть ли что-нибудь подобное дальше?

Про лоток я вообще первый раз слышу. А вот S.Q. на двух следующих уровнях получал. На втором потребно запихать по ножу в 4-ре настенных финтифлюшки подобного вида и оттуда вывалиться по одной малой хаванине. А на третьем ты наверно видел синие GEM'ы и одноглазые хрюсла. Так сначала надо запихать по одному GEM'у в дырку каждому из четырех глазьев, после чего откроется secret проход и можно смело выколупывать эти каменья. А вот кто бы мне объяснил за каким лешим они нужны?

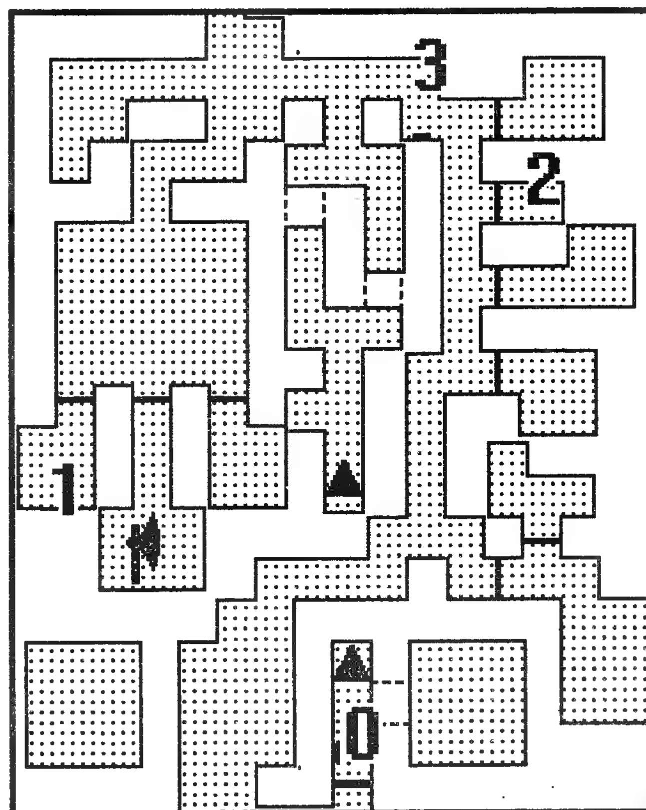
Ну вы герои! Я тут над 4-ым S.Q. бился около недели. Но без карты его объяснить не смогу. Попробую накропать. 1. Ничего лишнего не трогай. 2.Спускаешься из 3-его level'а к точке 0 и давишь кнопарь на стене. Открывается дверь и проход сзади-слева. Так вот, забиваешь пауканца и рвешь ласты к TAGHOR'у опять-таки через 3-ий level. 3. Бежишь к точке 1 и берешь там зеленый key. Обязательно закрой за собой дверь! Разумеется, когда оттуда выйдешь. Открываешь соседнюю комнату и берешь там клевый магический топор. 4. Бежишь к точке 2 и оставляешь открытой эту дверь. 5.Спокойно доходишь до точки 3 и дергаешь цепь. Ну вот он и всплыл! Не хило. А?! Кстати на этом уровне есть оракул знаний (ORACLE OF KNOWLEDGE), но не понятно, что с ним надо делать? Помогите, кто знает, а то он мне покоя не даёт.

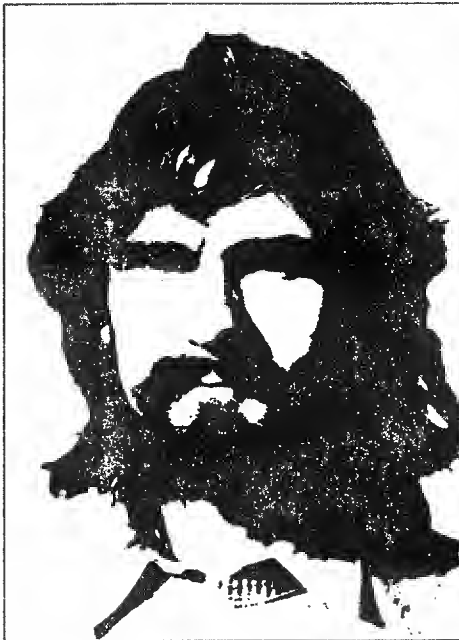
Это все конечно очень интересно. Но вот в пятом надо просто сложить пять RATION'ов в лоток, где кладовка и получишь из них большие хаванины. А в шестом собери все десять яиц в гнездо (NEST) и заработаешь обалденную магическую алебарду. По-моему все магическое оружие намного лучше простого...

Кстати, насчет оружия и оракула знаний. Не знаю, что мне взбрело в голову, но если положить ORB OF POWER в этот лоток, то про все предметы, что у тебя есть с собой узнаешь что-нибудь новенькое. Так например оружие есть и проклятое (CURSED). Зачем оно нужно, спросите у создателей этой игрушки. Да, чуть не забыл. ORB получаешь там же где и S.Q. 8 level'а.Для этого надо швырнуть дротик в надпись и получишь по заслугам.

Народ! Я похоже забрался дальше всех, но добавить смогу немного. В седьмом уровне надо положить по одной каменной вещи в каждый из трех лотков напротив кучи порталов. А в восьмом надо распихать 12 дротиков по круглым дырочкам, что в комнате на час-тридцать (если просто смотреть на карту) и нажать напольную кнопку у выхода. Получите 10 магических DART +5.

С. Беликов





Goblins

Счастлив приветствовать Вас, леди и джентльмены, в сказочной стране гоблинов. Что? Этот почтеннейший господин в заштопанном фраке не знает, кто такие гоблины? Охотно поясню. Гоблины — это персонифицированная модификация фобиозного иррационализма рефлексирующей экзистенции, эквидистантно пролонгированного от палеонтологического прототипа. Чтобы стало понятнее монсеньору, угрюмо ковыряющему в носу, позволю себе уподобить иноземного гоблина русскому народному домовому. О, как сразу оживились помятые лица синьоров. Представьте себе маленького забавного человечка... Нет, не стоит так настойчиво тыкать в него честным пролетарским пальцем. Боюсь, он это не правильно воспримет и может укусить. Достаточно того, что эта юная леди лорнирует его в четыре окуляра. Впрочем, если почтеннейшая публика уже слегка заинтригована, пора запускать файл GO.BAT.

Дабы Ваше пребывание среди гоблинов стало максимально комфортно, сначала Вас просят высказать пожелания относительно языка общения. Сразу вынужден разочаровать знатоков фарси и санскрита — список языков ограничивается французским, немецким, английским, испанским и итальянским. Без рукоприкладства творите свой свободный выбор, а Ваш покорный слуга пока тактично намекнет лопоухому мсье в очках, что время задумчиво чесать затылки и более интимные части тела еще не настало. Итак, Вы решительно нажимаете облюбованную клавишу. Теперь необходимо определиться с конфигурацией. Вопрос понятен с первого раза или мне унижать Вас разъяснениями элементарных отличий мониторов VGA от CGA и mouse от keyboard. Надеюсь, сия банальная процедура не вызвала фатальных затруднений,а лопоухому мсье в очках настоятельно рекомендую индивидуально получить квалифицированную помощь от менее лопоухих собратьев. Последний запрос о музыкальном сопровождении, на коий любители партизанских компьютерных баталий в рабочее время могут ответить NO SOUND, а более лояльные граждане будут наслаждаться полным диапазоном музыкальных импровизаций на фольклорную тему.

После короткой фирменной заставки, в которой разработчики втиснули полугодовой лимит литеры «i» в слово «goblins», Вам представляется счастливая возможность ознакомиться с предысторией великого похода гоблинов за Правдой. Слабонервных и малолюбопытных умоляю обозначить свой отказ от предыстории срочным ESCAPE, а Ваш покорный слуга попробует прокомментировать оставшееся за кадром.

В величественном королевском дворце происходит... Простите, ради бога. Опять не сумел с разгона назвать пьянку пиром или празднеством. Позвольте попробовать еще раз. Итак, в величественном королевском дворце в торжественной обстановке происходит шумное королевское застолье. Король беседует о королевских делах с королевскими родственниками. Королевский менестрель хэвиметаллическим голосом распевает актуальные шлягеры королевства. Отчаянная королевская родственница безуспешно пытается продегустировать кусок мяса из необильного королевского угощения. Под столом дожидаются своего часа розовый поросенок на медном блюде с румяным яблоком в пасти и безвинно павший в священной антиалкогольной кампании неизвестный, которого не могут пробудить к активной жизненной позиции редкие кости, метаемые ему в голову. Перманентно за тремя окнами проносится дельтапланерист на хлипком дельтаплане, который за четвертым окном независимо продолжает свой гордый полет уже без дельтапланериста. А августейшие особы беззаботно что-то попивают из солидной бутыли. Даже поросенок с медного блюда укоризненно заморгал глазами то ли от качества исполнения шлягеров, то ли от качества застольной беседы, и утопал на крохотных копытцах в светлое будущее вместе с яблоком. И вот в разгар такого аристократического веселья за черное дело принимается колдун. Эрудиты, стоически просмотревшие, скажем «Иствикских ведьм» с непревзойденным Джеком Николсоном в главной роли, уже достаточно просвещены относительно того, сколько гадости можно причинить человеку, терроризируя его куклу. Вот и сейчас к безмолвному ужасу участников трапезы король получает максимум эмоций от беззаконных манипуляций колдуна с иглой, молоточком, пауком и перышком. Но оставим сентиментальную картину мильона терзаний для педантичного изучения будущим постановщикам новых Изаур и бесконечно льющих слезы богатых и перейдем к конструктивной деятельности.

Пора познакомиться с нашими героями — тремя маленькими гоблинами, отважно отправившимися в опасную экспедицию для спасения его величества. Для удобства идентификации Ваш покорный слуга самонадеянно нарек их Колдуном, Умельцем и Громилой. Вам небесполезно будет узнать их основные технико-экономические характеристики.

Итак, КОЛДУН. Бородатый, как анекдот, до неприличия лысый и страшно деятельный. В нефункциональном состоянии откровенно зевает и кувыркается через голову. Помимо того, что будет бродить в тех местах, куда Вы его пошлете, обладает ограниченными магическими возможностями по превращению нечто ненужного в нечто полезное. УМЕЛЕЦ. Его милая мордочка легко узнается под колпаком с помпончиком. Если его оставить без присмотра, начинает играть с шариком на резинке или забавляется с резинкой жевательной. Единственный, кто может подбирать и бросать различные предметы, а также использовать их по назначению. ГРОМИЛА. Счастливый обладатель таких отчетливых следов семей-

ной жизни на лбу, что на них можно смело развешивать авоськи с ранними корнеплодами, смокинги, разбухшие от обилия припрятанного героина, и прочие аксессуары мирной деятельности. Оставшись без работы, весьма неуклюже начинает подбрасывать камешек, а после неминуемого конфуза глупо улыбается: Громила — физическая мощь экспедиционного корпуса. Если надо куда-нибудь забраться, что-то ударить или куда-либо постучать, все это можно смело доверить Громиле. Но малейшие интеллектуальные усилия категорически не допустимы.

В то время, как я изрекал сокровенные истины, кое-кто вместо того, чтобы внимать им со всей серьезностью, легкомысленно лупоглазил на открывшийся пейзаж и сейчас, захлебываясь от восторга, делится впечатлениями. «Из трубы домика дым идет, птички летают, из дупла ктой-то рогатый высовывается». К рогатым мы еще успеем вернуться, а пока бросим пытливый взгляд в нижнюю часть экрана. Длинная блестящая полоса — показатель жизненного благополучия Ваших подопечных. Храните его на максимальном уровне. Белый овал с мордочкой одного из гоблинов внутри подсказывает, кто из них активизирован на данный момент. Нажатие ESCAPE дает возможность при знании секретного кода загрузить более высокий уровень или просто вернуться в DOS. Теперь о таинствах руководства гоблинами. Правая клавиша компьютерной мыши последовательно видоизменяет целеуказатель на стрелку, кулак и длань. Стрелка при нажатии левой мышиной клавиши (ЛК) заставит активизированного гоблина приковылять к указанному стрелкой месту, если это возможно и путь не слишком заковырист. Кулак + ЛК, и активизированный Колдун в указанном месте попытается применить свои магические способности, Громила нанесет нокаутирующий удар, а Умелец использует припасенное в кармане оружие, если, конечно, к тому моменту у него будет хоть что-нибудь припасено. Длань + ЛК дает исключительное право Умельцу в указанном месте поднять/уронить выбранный предмет. Название предмета, бережно сберегаемого в единственном кармане Умельца, можно прочесть на любимом языке в левом нижнем углу. Если юная леди патологически отказывается брать в руки мышь, могу с сожалением порекомендовать экспериментировать с пробелом, ENTER'ом et cetera.

А теперь к радости нетерпеливых деятелей вернемся к нашим рогатым. Даю отмашку, и дерзайте, господа. Творите, выдумывайте и пробуйте. Самые догадливые уже отправили Громилу на войну с рогатым, и счастливый Громила демонстрирует комплекс утренней гимнастики под сенью зеленого исполина. Может, настойчиво постучать в одну из дверей? Сонный хозяин любезно выскажет пару сакраментальных изречений по поводу незванных визитеров. Есть еще весьма соблазнительного вида калитка. А не натравить ли на нее неунывающего Громилу? Могучая пружина нанесла существенный урон его воинской доблести, а доброжелательные компаньоны произносят весьма выразительный спич по поводу сообразительности, как полезного в жизни качества. «Калитка заколдована!» — восклицает господин в заштопанном фраке и призывает в священный бой с ней свежего Колдуна. Но упрямая калитка быстро делает Колдуна несвежим. Реакция незадействованных гоблинов идентична предыдущей. Лопоухий мсье, с трудом оторвав длань от затылка, взывает о помощи. Что ж, один раз подсказать можно. Технологический процесс прохождения данного уровня элементарен, как апельсин за 300 рублей. Громилой наносим удар по правой стойке ворот. Отвалившийся рог представляет собой прекрасную добычу для Умельца. Подберем его, а потом ка-ак дунем (используем)! Звук не особо приятный, но громкий. Хозяин домика проникновенно произносит отнюдь не панегирик Вашему исполнительскому дарованию, а с дерева сыплется сухая ветка.

Заставьте Колдуна похимичить над ней, и уже можно Умельцу подбирать превращенный инструмент. Раздается пригласительное GO на следующий уровень и подсказывается честно заработанный первый код. Зафиксируйте его в сокровенном месте, если у Вас сохранился полный комплект жизненного благополучия, и вперед, и с песней!

Гоблины попадают на вольный простор фруктового сада, состоящего из целого дерева. Рекомендую, вырастив и собрав яблочный урожай, поступить с ним так, как поступали с аналогичным яблочным урожаем в ныне покойном Советском Союзе. Позволю себе последнее короткое замечание. Одинаковые по внешнему виду объекты не всегда адекватны по своим свойствам. Пожалуй, вот на сей оптимистической ноте вводный курс гоблиноведения и позвольте считать завершенным. Остаюсь преданный Вам

Александр фон Драй

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОМСКЕ (IBM):

1. Eye Of The Beholder II.
2. PrefClub.
3. Secret Weapon Of Luftwaffe.
4. Supaplex.
5. Golden Axe.
6. Tetris.
7. Starcon.
8. F-19 (F-117A).
9. Goblins.
10. Battle Of Britain. Their Finest Hour.

Десятка составляется по письмам и звонкам читателей «Joshua 5».

ИЗДАТЕЛЬ: МИП «ЛИТЕР» **ISBN—89893—004—3**

644010, г. Омск-10, ул. Лазо, 18.
тел. 33-81-63

Редколлегия:
А. Воробьёв
А. Руденко
М. Разводовский

Компьютерный набор и вёрстка:
П. Кисмерешкин